

PEMANFAATAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL SELIBUR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR STRUKTUR ATOM
THE UTILIZATION OF TRADITIONAL GAME SELIBUR AS INSTRUCTIONAL MEDIA FOR INCREASING STUDY RESULT OF ATOMIC STRUCTURE

Rizky Aulia Rahma dan Achmad Lutfi

Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya

Hp 085646255049, email: idnya_cici@yahoo.com.sg, lutfisurabaya10@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi Struktur Atom setelah menggunakan media Permainan Tradisional *Selibur*. Permainan ini dimainkan kurang lebih 22 orang yang terbagi menjadi 2 kelompok besar. Pemain membuat barisan yang berjejer ke belakang, sedangkan tangannya di bahu pemain lainnya yang ada di muka, yang menjadi kepala tangannya bebas. Dibutuhkan 2 orang sebagai pembuat gerbang (kiri dan kanan), dan lainnya netral berbaris melingkar melewati gerbang yang dibuat sambil menyanyikan lagu. Permainan Tradisional *Selibur* ini dimodifikasi untuk menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Struktur Atom. Permainan *Selibur* yang dimodifikasi tersebut sudah melalui uji kelayakan sebagai media pembelajaran materi Struktur Atom lalu diterapkan kepada 22 siswa kelas X-6 SMA Negeri 1 Manyar Gresik. Data penelitian yang diperoleh berupa hasil tes belajar siswa dan angket respon siswa yang diberikan setelah menggunakan media Permainan Tradisional *Selibur*. Hasil yang didapatkan yaitu *pretest* sebesar 64% menjadi 91% pada hasil *posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media Permainan Tradisional *Selibur* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Permainan Tradisional Selibur, Struktur Atom.*

Abstract

The purpose of this research is knowing student's study result improvement in Atomic Structure materials after using Selibur traditional games media. This game is played by at least 22 people which split into 2 groups. Player's hand hold the shoulder of the player in front of him/her, except the player at the head of the line, whose hands are free. 2 players who don't make the line, create 2 gates for the line passing through the gates, while others sing the same song together repeatedly entering these gates. Selibur traditional game was modified in order to increase student's study result in Atomic Structure. Those modified Selibur was feasibility tested as learning media of Atomic Structure material and implemented for 22 student of class X.6. This data was obtained from student's test result and questionnaires after using Selibur traditional games media. The result shows an improvement from 64% in pretest to 91% in posttest and The student's questionnaires shows that total percentage was 95%. The obtained result shows that the applying of Selibur traditional games media could improve student's study result.

Key Words: *Selibur Traditional Games Media, Atomic Structure.*

PENDAHULUAN

Kini berbagai permainan tradisional Indonesia yang beragam mulai ditinggalkan. Generasi muda telah beralih pada permainan yang menggunakan teknologi, seperti permainan yang tersedia di komputer, laptop dan lainnya. Padahal permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak. Permainan tradisional memiliki hubungan yang erat dengan

perkembangan sosial, intelektual, dan kepribadian anak [1].

Dengan adanya peraturan dari Departemen Pendidikan Nasional telah menetapkan skor 75 sebagai standar ketuntasan hasil belajar minimal secara nasional namun pada kenyataannya masih belum tercapai [2]. Termasuk berdasarkan hasil survey di beberapa sekolah di kota Surabaya dan Gresik diperoleh bahwa standar ketuntasan hasil belajar pada materi Struktur Atom minimal juga belum tercapai. Pada dasarnya ketuntasan hasil belajar adalah suatu hal dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan siswa [3]. Banyak upaya yang dilakukan

untuk meningkatkan hasil belajar, salah satunya dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dengan memberikan soal-soal dalam bermain di sekolah terutama mata pelajaran kimia. Pemanfaatan tersebut juga untuk melestarikan kembali permainan tradisional. Hal tersebut didukung oleh penelitian Lutfi [4] permainan tradisional efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Ariani [5] permainan tradisional dapat memperluas wawasan siswa pada kebudayaan suatu daerah sehingga permainan tradisional tidak akan punah dan dapat juga digunakan sebagai media yang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan penelitian Freitas [6] keunggulan yang dimiliki media permainan dibandingkan dengan media yang lain ialah dapat membuat pembelajaran lebih seru dan menarik. Salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa yaitu Struktur Atom. Saat ini sudah ada media Permainan Tradisional *Selibur* yang telah dinyatakan valid. Maka perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran siswa untuk mengetahui seberapa besar ketuntasan hasil tes belajar siswa pada materi Struktur Atom dan tanggapan siswa setelah menggunakan media tersebut.

Media tersebut terdiri dari karpet, kartu soal, peraturan, pedoman, kisi soal *pretest* dan *posttest* serta kisi soal permainan. Permainan Tradisional *Selibur* ini dimainkan kurang lebih 22 orang yang terbagi menjadi 2 kelompok besar. Pemain membuat barisan yang berjejer ke belakang, sedangkan tangannya di bahu pemain lainnya yang ada di muka, sedangkan yang menjadi kepala tangannya bebas [7]. Dibutuhkan 2 orang sebagai pembuat gerbang (kiri-kanan), yang lainnya netral berbaris melingkar melewati gerbang yang dibuat sambil menyanyikan lagu *Selibur* yaitu *selibur, selibur montang manting mangan bubur, kepanasan nyembar nyembur suwi-suwi kejebur sumur*. Pemain yang tepat berada di tengah-tengah gerbang pada saat lagu berakhir akan ditutup dan diberikan soal yang dibacakan oleh guru. Pemain yang menjawab dengan jawaban benar berhak melanjutkan permainan pada tahap selanjutnya, sedangkan yang menjawab salah tidak dapat melanjutkan permainan dan keluar karpet. Permainan berakhir setelah pemain berhasil menjadi inti atom.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sejauh mana media Permainan Tradisional *Selibur* dapat meningkatkan hasil tes belajar siswa dalam proses pembelajaran Struktur Atom.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi Struktur Atom setelah menggunakan media Permainan Tradisional *Selibur*

Penerapan Permainan Tradisional *Selibur* ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan hasil tes belajar siswa pada materi Struktur Atom dan sekaligus melestarikan permainan tradisional.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan media Permainan Tradisional *Selibur* yang telah melalui uji kelayakan. Penelitian ini dilakukan terhadap 22 siswa kelas X.6 SMAN 1 Manyar Gresik yang telah memperoleh pengajaran materi Struktur Atom. Penggunaan media permainan Tradisional ini dimulai dari siswa diberikan *pretest* selama 15 menit, kemudian media Permainan Tradisional *Selibur* digunakan selama ± 35 menit, setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan *posttest* selama 15 menit. Selanjutnya diberikan angket respon siswa yang dikerjakan selama ± 5 menit di akhir pembelajaran.

Pretest digunakan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan, sedangkan *Posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Dari hasil *pretest* dan *posttest* ini akan diketahui apakah hasil belajar siswa mengalami kenaikan atau mengalami penurunan yang didasarkan pada standar ketuntasan minimum oleh pemerintah. Ketuntasan belajar siswa secara individu maupun secara klasikal. Siswa dikatakan tuntas dalam belajar apabila skor yang diperoleh ≥ 75 dari nilai maksimum 100 yang didapatkan dari hasil *posttest* materi Struktur Atom. Ketuntasan belajar yang diamati dengan lembar evaluasi yang telah dikerjakan siswa pada akhir pembelajaran. Sedangkan ketuntasan klasikal dicapai jika 85% atau lebih siswa memperoleh skor ≥ 75 . Ketuntasan belajar dapat digunakan sebagai indikator tingkat pemahaman siswa, apabila siswa telah mencapai ketuntasan belajar, maka siswa dikatakan telah memahami materi yang disampaikan. Menurut Riduwan [8] data nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh, dapat dianalisis dengan cara:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\sum B}{N} \times 100$$

dengan:

B = Jumlah jawaban benar

N = Banyak soal

Ketuntasan klasikal = $\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas} \times 100\%}{\text{jumlah siswa seluruhnya}}$

Hasil peningkatan atau penurunan hasil tes belajar siswa ini akan didukung dengan hasil angket respon siswa.

Hasil angket respon siswa dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu dengan menghitung prosentase. Dari data angket ini diperoleh

Tabel 1. Hasil Tes Belajar Siswa

SISWA	NILAI PRETEST		NILAI POSTEST	
	NILAI	KETUNTASAN	NILAI	KETUNTASAN
1.	80	Tuntas	93,33	tuntas
2.	86,67	Tuntas	86,67	tuntas
3.	80	Tuntas	80	tuntas
4.	-	-	80	tuntas
5.	80	Tuntas	80	tuntas
6.	80	Tuntas	80	tuntas
7.	-	-	80	tuntas
8.	-	-	-	-
9.	80	Tuntas	80	tuntas
10.	86,67	Tuntas	86,67	tuntas
11.	-	-	-	-
12.	-	-	80	tuntas
13.	-	-	93,33	tuntas
14.	80	tuntas	80	tuntas
15.	86,67	tuntas	80	tuntas
16.	80	tuntas	86,67	tuntas
17.	80	tuntas	80	tuntas
18.	86,67	tuntas	93,33	tuntas
19.	80	tuntas	93,33	tuntas
20.	-	-	80	tuntas
21.	-	-	80	tuntas
22.	80	tuntas	80	tuntas

Tabel 2 Hasil Angket Respon Siswa

NO	TUJUAN	PERNYATAAN	PROSEN TASE (%)	KRITERIA
1.	Mendeskripsikan ketertarikan Siswa	a. Permainan ini sesuatu yang menyenangkan	100	Sangat baik
		b. Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media Permainan Tradisional <i>Selibur</i>	96,42	Sangat baik
2.	Mendeskripsikan kemenarikan	a. Penampilan/ desain permainan Tradisional <i>Selibur</i> sangat menarik	96,42	Sangat baik
		b. Cara bermain dalam permainan Tradisional <i>Selibur</i> sangat menarik	100	Sangat baik
3.	Mendeskripsikan kejelasan Bahasa	a. Petunjuk cara bermain mudah dipahami	89,29	Sangat baik
		b. Bahasa yang digunakan dalam permainan mudah dipahami	100	Sangat baik
		c. Materi dalam permainan Tradisional <i>Selibur</i> mudah dimengerti	96,42	Sangat baik
		d. Tampilan kartu soal dalam permainan serasi	89,29	Sangat baik
4.	Mendeskripsikan motivasi Belajar	a. Saya senang menjawab soal-soal saat bermain dalam permainan Tradisional <i>Selibur</i>	92,86	Sangat baik
		b. Belajar kimia menggunakan permainan Tradisional <i>Selibur</i> sangat menyenangkan	100	Sangat baik
		c. Permainan Tradisional <i>Selibur</i> dapat meningkatkan semangat saya dalam belajar	96,42	Sangat baik
		d. Permainan Tradisional <i>Selibur</i> membuat saya lebih tertarik dalam belajar kimia	100	Sangat baik
	Respon siswa secara keseluruhan		95	Sangat baik

berdasarkan perhitungan skala Guttman [9] yaitu skor 1 untuk jawaban “ya” dan skor 0 untuk jawaban “tidak”.

Untuk menghitung persentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$P(\%) = \frac{\sum \text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

skor kriteria = skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

Berdasarkan kriteria tersebut, maka diperoleh respon dari siswa setelah menggunakan permainan Tradisional *Selibur* jika prosentase angket respon mencapai nilai respon kuat $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan yaitu diperoleh data hasil tes belajar (*pretes* dan *posttest*) yang dituliskan dalam Tabel 1. Berdasarkan Tabel 1 media permainan *Selibur* memberikan manfaat yang baik terhadap hasil belajar siswa dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa. Pada *posttest* dari 22 siswa terdapat 20 siswa yang telah mencapai ketuntasan hasil belajar dan 2 siswa belum mencapai ketuntasan, hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar jika dibandingkan dengan nilai hasil belajar siswa pada *pretest* sebelum pembelajaran yaitu jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan adalah 14 siswa dan siswa yang sudah mengalami ketuntasan belajar adalah 8 siswa.

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal *pretest* sebesar 64% menjadi 91% pada hasil *posttest* sebesar 91%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan Tradisional *Selibur* dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa. Siswa bukan hanya terfokus pada pelajaran, tetapi mereka dapat belajar sambil bermain sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar mereka. Hasil tes belajar siswa ini sesuai dengan hasil penelitian dari Rohwati [3] bahwa permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Demikian juga dalam bermain siswa memiliki keterampilan berfikir lebih tinggi sebanyak 63% dan 62% siswa belajar suatu pengetahuan khusus [6].

Hasil tes belajar siswa ini didukung oleh hasil angket respon siswa. Berdasarkan hasil pada Tabel 2 diketahui bahwa terdapat respon positif siswa setelah menggunakan media Permainan Tradisional *Selibur*. Hal ini dapat dilihat dari angket respon siswa yang menunjukkan besar seluruh prosentase respon siswa $\geq 61\%$. Pada Tabel 2 diperoleh prosentase sebanyak 100% pada komponen 2b, 3b, 4b dan 4c hal ini memperlihatkan bahwa siswa merasa tertarik dan senang belajar dan

bermain dalam permainan Tradisional *Selibur*. Ini adalah suatu modal besar untuk dapat memodifikasi permainan tradisional lainnya untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Lutfi [4] permainan dapat menjadi hal yang menarik. Dengan ketertarikan siswa dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan pendapat Junaidi [10] penggunaan media yang menarik siswa dan mudah dipahami dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Frietas [6] yang menyatakan bahwa media permainan memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan media lainnya karena media permainan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik seru dan tidak monoton. Selain itu komunikasi antara siswa dan guru menjadi lebih lancar dan santai sehingga pesan yang ingin disampaikan guru menjadi tercapai. Siswa senang belajar Kimia dengan menggunakan media permainan *Selibur* karena di samping bermain sekaligus belajar, sehingga pembelajaran di kelas tidak akan menjenuhkan. Dengan media permainan *Selibur* juga dapat memotivasi siswa untuk belajar Kimia. Hal ini sesuai dengan penelitian Arum [11] permainan dapat memotivasi siswa sehingga mempunyai pengaruh pada peningkatan hasil tes belajar siswa sehingga prestasi dapat meningkat lebih baik lagi.

Di samping itu pada Tabel 2 diperoleh data bahwa sebanyak 89,29% siswa menyatakan petunjuk cara bermain dalam permainan Tradisional mudah dipahami, hal ini menunjukkan ada 10,71% siswa merasa belum memahami petunjuk bermain, sehingga dalam penyusunan petunjuk bermain perlu digunakan bahasa yang sesuai dengan umur siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Media Permainan Tradisional *Selibur* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Struktur Atom yaitu diperoleh prosentase ketuntasan klasikal pada *pretest* sebesar 64% menjadi 91% pada *posttest*. Saran dari penelitian ini adalah (i) media Permainan Tradisional *Selibur* dapat digunakan pada saat pembelajaran berlangsung atau digunakan untuk mengisi kekosongan waktu sebelum penerimaan rapor dan (ii) permainan tradisional yang lain dapat dimodifikasi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA atau Kimia.

DAFTAR PUSTAKA

1. Iswinarti. 2010. *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar* (online). Malang: Universitas Muhammadiyah Malang (research-report.umm.ac.id) diakses tanggal 26 November 2012

2. Bachtiar, Dodi., Abdurrahman & Wahyudi. 2009. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Kompetensi Sistem Pengisian Di Kelas XI A SMK Texmaco. *Jurnal PTM*. Vol.9, No.2, Desember 2010, hal 80-84.
3. Rohwati, M. 2012. Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *JPII*. Vol.1, No.1, pp:75-81
4. Lutfi, Achmad. 2012. *Local Culture-Based Games as Learning Media for Natural Science of Junior High School*. diseminarkan dalam International Conference of The Indonesian Chemical Society (ICICS) di Universitas Brawijaya, Malang, 4-5 September.
5. Ariani, Christriyati, dkk. 1997. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
6. Freitas, S. de. 2006. A Review Of Game-Based Learning. *Journal Prepared for the JISC e-learning Programme*.
7. Depdikbud. 1982. *Permainan Rakyat Daerah Jawa-Barat*. Jakarta: Depdikbud
8. Riduwan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
9. Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
10. Junaidi. 2008. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Soal bentuk Cerita Dengan Menggunakan Media Komik Di Kela II SDN 03 Balai-Balai Kota Padang Panjang. *Jurnal Guru*. Vol.5, No.1, pp: 75-81
11. Arum, Rachma Nur Kartika dan Achmad Lutfi. 2012. Memotivasi Siswa Belajar Materi Asam Basa Melalui Media Permainan Rangkang One Chemistry Quiz. *Unesa Journal of Chemical Education*. Vol.1, No.1, Mei 2012, pp 174-179.

